1 Informações Importantes

Informações Básicas

2 Partilhar Informações

3 Controlo Parental

Iniciar e Sair do Jogo

4 Como Começar

5 Sair do Jogo

Controlos

6 Sobre a Consola

7 Controlos do Menu

8 Controlos do Modo de História

9 Controlos do Modo de Jogo

Modo de História

10 Sobre o Modo de História

11 Ecrã do Modo de História

12 Serviços
13 O Menu Principal
14 Estado
15 Movimentos/Espíritos
16 Táticas
17 Inventário
18 Informações
19 Guardar
20 Definições

Modo de Jogo

21 Sobre o Modo de Jogo
22 Preparação das Partidas
23 Ecrã da Partida
24 Movimentar e Passar
25 Rematar

26 Duelos de Comandos
27 Movimentos Especiais
28 Táticas Especiais
29 Fighting Spirits
30 Desconto de Tempo
31 Depois de uma Partida

Cuidar da Sua Equipa

32 Estatísticas
33 Elementos
34 Aprender Movimentos Especiais
35 Formações
36 Treino Especial
37 Percursos de Competição
38 Recrutar Jogadores

Connect

39 Menu da Partida

40 Definições da Partida

41 Regras da Partida

42 Desafios StreetPass

43 Trocar

44 Download

45 Notificações do SpotPass

46 Definições de Ligação

Assistência Técnica

47 Informações de Contacto

1 Informações Importantes

Leia este manual com atenção antes de utilizar a aplicação. Se a aplicação se destinar a ser utilizada por crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

Leia também o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS, pois este contém informações importantes que o ajudarão a usufruir desta aplicação.

◆ Salvo indicado em contrário, todas as referências a "Nintendo 3DS" neste manual referem-se às Consolas Nintendo 3DS™ e Nintendo 3DS™ XL.

Informações sobre Saúde e Segurança

⚠ IMPORTANTE

Pode consultar informações importantes sobre a sua saúde e segurança, acedendo à aplicação Informações sobre Saúde e Segurança a partir do Menu HOME.

Para aceder a esta aplicação, toque no símbolo ⚠ no Menu HOME. Em seguida, toque em ABRIR e leia atentamente o conteúdo de todas as secções. Quando terminar, prima HOME para regressar ao Menu HOME.

Antes de utilizar aplicações da Nintendo 3DS, deverá ler na íntegra o manual de instruções da consola, prestando especial atenção às Informações sobre Saúde e Segurança.

Para obter informações sobre as precauções a ter relativamente à comunicação sem fios ou à jogabilidade online, consulte a secção "Informações sobre Saúde e Segurança" no manual de instruções da consola.

Seleção de Idioma

O idioma da aplicação dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta cinco idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol e italiano. Se o idioma da sua Consola Nintendo 3DS já estiver configurado para um destes, será esse mesmo idioma que aparecerá na aplicação. Se a sua Consola Nintendo 3DS estiver configurada para outro idioma, aquele que aparecerá na aplicação será, por predefinição, o inglês. Para obter instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulte o manual eletrónico das Definições da Consola.

Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulte a página web

de referência sobre o sistema de classificação etária da sua região:

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemanha):
www.usk.de

Classification Operations Branch (Austrália):
www.classification.gov.au

OFLC (Nova Zelândia):
www.censorship.govt.nz

Advertências

Esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) é licenciada pela Nintendo apenas para utilização pessoal e não comercial com a sua Consola Nintendo 3DS. A utilização de quaisquer serviços online desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta da Nintendo 3DS.

A reprodução ou utilização não autorizada é proibida.
Esta aplicação dispõe de medidas de proteção técnica para impedir a cópia ou a reprodução de conteúdos.
Nem a sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram

concebidas para utilização com dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas aplicações, nem para utilização com qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a sua Consola Nintendo 3DS.
Após a atualização da Nintendo 3DS ou das suas aplicações, quaisquer dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas aplicações, ou qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a sua Consola Nintendo 3DS podem fazer com que a sua Consola Nintendo 3DS deixe de funcionar permanentemente e causar a eliminação de conteúdos.

Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão protegidos por leis de propriedade intelectual nacionais e internacionais.

© 2014 LEVEL-5 Inc.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

THIS SOFTWARE USES A FONT THAT IS EITHER MADE BY OR CREATED BASED ON A FONT MADE BY FONTWORKS INC. WHICH HAS BEEN MODIFIED TO ACCOMMODATE THE SOFTWARE DESIGN.

CTR-P-AEDP-00

2 Partilhar Informações

Os conteúdos criados por utilizadores podem ser mensagens, personagens Mii™, imagens, fotos, vídeos, ficheiros áudio, padrões QR Code, etc.

Trocar Conteúdos

A seguir, são apresentadas precauções gerais relativas à troca de conteúdos com outros utilizadores. O tipo de conteúdos que se podem trocar dependerá de cada aplicação.

- Os conteúdos carregados podem ser vistos por outros utilizadores. Também podem ser copiados, modificados e redistribuídos por terceiros.
  Tenha em atenção que, uma vez enviados, não é possível apagar estes conteúdos ou limitar a sua utilização.

- Quaisquer conteúdos carregados podem ser removidos sem aviso prévio. A Nintendo pode também remover ou ocultar conteúdos que considere inapropriados.

- Precauções a ter quando criar e carregar conteúdos...
  - Não inclua qualquer informação que possa ser utilizada para o identificar a si ou a terceiros, como, por exemplo, o nome, o endereço de e-mail, a morada ou

o número de telefone.
- Não inclua nada que possa ser considerado danoso ou ofensivo por terceiros, ou que cause desconforto.
- Não infrinja os direitos dos outros. Não utilize conteúdos de terceiros ou que exibam fotos, imagens e vídeos de terceiros sem a sua permissão.
- Não inclua conteúdos ilegais ou que promovam atividades ilegais.
- Não inclua quaisquer conteúdos que violem a moralidade pública.

3 Controlo Parental

Algumas funcionalidades desta aplicação podem ser restringidas através das opções do Controlo Parental enumeradas abaixo.

✦ Para mais informações sobre o Controlo Parental, consulte o manual de instruções da consola.

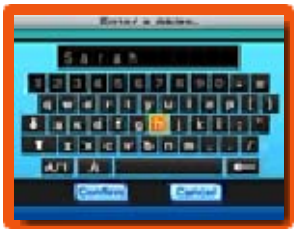
● StreetPass

Restringe a troca de informações de equipas através do StreetPass™.

4 Como Começar

O ecrã de título será apresentado após ter dado início ao jogo.

New Game (Novo Jogo)



Para começar o jogo principal desde o início, defina primeiro um nome para o ficheiro de dados de gravação. Toque nos caracteres no ecrã tátil, ou use ✣ para navegar e Ⓐ para selecionar. Prima Ⓑ ou toque em ← para apagar um carácter.
Selecione CONFIRM (confirmar) para começar o jogo.

Continue (Continuar)

Continue a jogar a partir de um ficheiro de dados de gravação.

Connect (Ligar)

Jogue usando as funcionalidades da comunicação sem fios da sua Consola Nintendo 3DS (págs. 39-46).

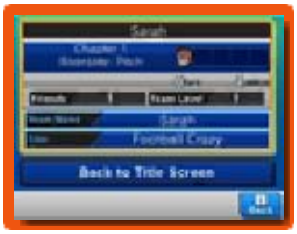
- ◆ Selecione SECRET (secreto) para estabelecer ligação com Inazuma Eleven® Go: Light ou Inazuma Eleven Go: Shadow através do Modo Local. Ao ligar o seu jogo, o número de Competition Routes (percursos de competição) disponíveis irá aumentar e poderá ter uma boa surpresa.

A funcionalidade Secret apenas poderá ser acedida ao ligar duas versões diferentes do jogo.

Extras

Veja sequências animadas, ouça músicas e crie dados SD Link no Cartão SD. O conteúdo disponível irá aumentar à medida que avançar no jogo principal. Selecione PASSWORD (palavra-passe) e poderá introduzir palavras-passe especiais que irão aparecer em diversos eventos, por exemplo, para receber itens e jogadores.

5 Sair do Jogo



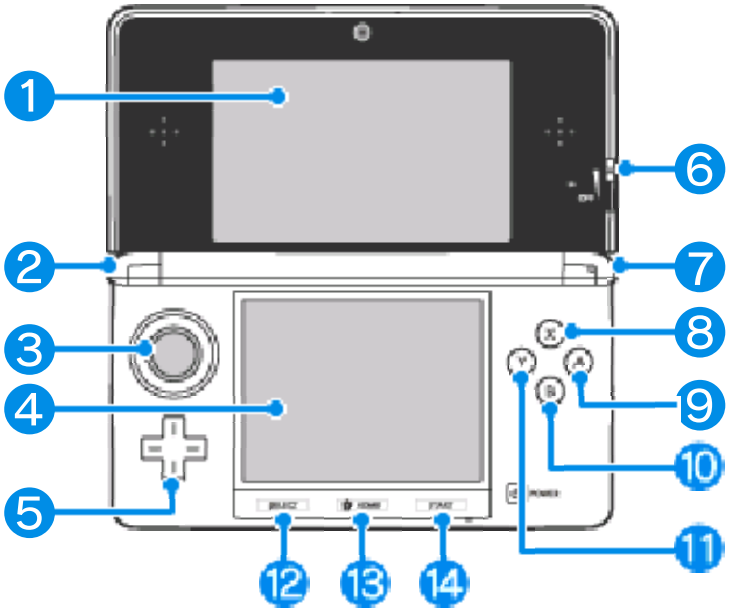
Antes de sair do jogo, certifique-se de que seleciona a opção SAVE (guardar) (pág. 19) no Main Menu (menu principal) e que seleciona o ficheiro de gravação para guardar a sua progressão atual. Depois de ter guardado, poderá então desligar a Consola Nintendo 3DS.

- ✦ Não desligue a consola, não prima qualquer botão nem retire o cartão de jogo durante o processo de gravação.
- ✦ Só há espaço para um ficheiro de gravação neste jogo.

- Durante o processo de gravação, não reinicie ou desligue a consola, nem retire o cartão de jogo ou o Cartão SD. Tenha cuidado para não deixar entrar sujidade nos terminais. Qualquer uma destas ações poderá resultar numa perda de dados irreversível.
- Não utilize acessórios ou aplicações externas para modificar os seus dados de gravação, o que poderá impossibilitar a progressão ou levar à perda de dados de gravação. Qualquer modificação será irreversível, portanto tenha cuidado.

6 Sobre a Consola

Controle este jogo premindo diversos botões, tocando e deslizando o stylus no ecrã tátil.



1. Ecrã Superior
2. L
3. ◎
4. Ecrã Tátil
5. ✚
6. Regulador de 3D
7. R
8. Ⓧ
9. Ⓐ
10. Ⓑ
11. Ⓨ
12. SELECT
13. HOME
14. START

7 Controlos do Menu

Estes são os controlos do Main Menu (menu principal) (págs. 13-20), do ecrã Formations (formações) (pág. 35), dos ecrãs dos menus de seleção, etc.

Controlos de Toque

Toque num símbolo no ecrã tátil para o selecionar.

A Select	Confirmar seleção
B Back	Regressar ao ecrã anterior
L / R	Mudar de página, etc.
Confirm	Confirmar seleção
Cancel	Cancelar
	Percorrer

Controlos dos Botões

◎ / ✚	Navegar
Ⓐ	Confirmar
Ⓑ	Regressar ao ecrã anterior
Ⓧ	Alterar definições, etc.

Ⓨ	Apresentar o Fighting Spirit (espírito guerreiro) dos jogadores no ecrã superior
L / R	Mudar de página, etc.

8 Controlos do Modo de História

Estes são os controlos do Modo de História (págs. 10-20).

Controlos de Toque

Toque com o stylus no ecrã tátil, mantenha-o pressionado e deslize-o na direção desejada para se movimentar. Deslizar numa linha comprida fará o personagem correr.

Falar e Interagir

Aborde um personagem e toque no ecrã tátil quando aparecer por cima da sua cabeça para falar com ele. Os ícones e indicam objetos que podem ser examinados e portas que podem ser abertas. Pode tirar fotografias nas localizações que apresentarem . Fale com personagens que apresentem para os desafiar para uma batalha.

Avançar o Texto

Toque no ecrã tátil para fazer o texto avançar de cada vez que for apresentada uma mensagem.

Ver o Menu Principal e o Mapa.

Toque em Menu para apresentar o

Main Menu (menu principal) (págs. 13-20), e em Y Map para ver o mapa (pág. 10).

Controlos dos Botões

◯ / ✚	Movimentar-se
Ⓐ	Falar, examinar, etc.
Ⓧ	Abrir o Main Menu
Ⓨ	Abrir o mapa
L / R	Movimentar a câmara
L + R	Fazer a câmara regressar à posição predefinida
Ⓐ / Ⓑ / Ⓧ / Ⓨ / L / R / ◯ / ✚	Avançar o texto
START / SELECT	Saltar sequência animada

9 Controlos do Modo de Jogo

Estes são os controlos para o Modo de Jogo (págs. 21-31). O Modo de Jogo é controlado usando o stylus no ecrã tátil, mas algumas funções são controladas usando os botões.

Controlos de Toque

Toque num jogador da sua equipa e deslize o stylus para desenhar uma linha. O jogador irá seguir a linha que desenhar. Toque noutro jogador da sua equipa para passar a bola e na baliza adversária para rematar.
Para informações detalhadas sobre estes controlos, consulte as páginas relevantes (págs. 24-30).

Controlos dos Botões

Ⓐ / Ⓑ / Ⓧ / Ⓨ / L / R / ◯ / ✚	Avançar o texto
◯ / ✚ / Ⓐ / Ⓑ / Ⓧ / Ⓨ	Movimentar a câmara ao longo do campo
START / SELECT	Percorrer as informações sobre os jogadores

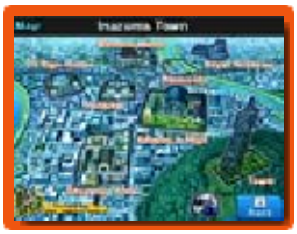
10 Sobre o Modo de História

Progrida no jogo no Modo de História explorando diversos locais, falando com pessoas e dirigindo-se aos objetivos.

Chat Lock

Quando surgir Chat Lock (fase de diálogo) no ecrã, precisará de reunir informação falando com os personagens que apresentarem 😛. Para avançar na história, converse com o personagem que apresentar 😛.

Sobre o Mapa

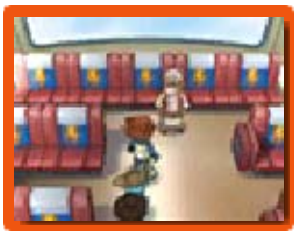


Quando tiver avançado o suficiente no jogo, poderá ver o Map (mapa) tocando em Y Map ou premindo Ⓨ. Para ir para um local diferente, toque simplesmente no destino que deseja visitar no mapa. Pode aceder ao Regional Map (mapa regional) tocando no símbolo no canto inferior direito do ecrã do mapa.

◆ Ficarão disponíveis mais locais à medida que progredir no jogo.

Inazuma Bus

Toque em no ecrã do mapa para entrar no Inazuma Bus (autocarro Inazuma). Fale com o Old Guru (velho mentor) no autocarro para trocar Play Coins (moedas de jogo) por Friendship Coins (moedas de amizade).



Batalhas

Durante o Modo de História, irá ocasionalmente ser desafiado para uma batalha de futebol de cinco. Os controlos são os mesmos que no Modo de Jogo (págs. 21-31), mas precisará de cumprir certas condições dentro do tempo limite de modo a derrotar os seus oponentes. Vença para ganhar Experience Points (pontos de experiência) e outras recompensas.

11 Ecrã do Modo de História

❶ Task

Task (tarefa) indica o seu objetivo atual. Complete a tarefa para progredir no jogo.

❷ Minimapa

Veja a sua posição atual e informações sobre as redondezas.

	Posição atual e orientação
	Outros personagens
	Direção do objetivo atual
	Destino
	Ponto de restauro (pág. 12)
	Lojas (pág. 12)
	Local de treino especial (págs. 12 e 36)

	Competition Route (percurso de competição) (pág. 37)
	Vendedor de cartas PalPack

❸ Símbolo do Mapa

Toque aqui para apresentar o Map (mapa) (pág. 10).

❹ Símbolo de Menu

Toque aqui para apresentar o Main Menu (menu principal) (págs. 13-20).

12 Serviços

À medida que progredir no jogo, ficarão à sua disposição diversos serviços no Modo de História.

Lojas

Pode gastar Prestige Points (pontos de prestígio) (pág. 13) para comprar itens nas lojas. Fale com o empregado da loja, escolha um item e toque em ▲ ou ▼ ou use ◎ ou ✥ para alterar a quantidade. Em seguida, toque em SELECT (selecionar) ou prima Ⓐ para adquirir o item.

◆ Tipos de Lojas

Loja de conveni-ência	Vende diversos itens, incluindo itens de restauro.
Loja de desporto	Vende equipamento.
Loja de Movimen-tos Especiais	Vende manuais de movimentos (pág. 34).

Pontos de Restauro

Gaste Prestige Points para restaurar os FP (pontos de condição física) e os TP (pontos de técnica) (pág. 13) de todos os jogadores da sua equipa.

Locais de Treino Especial

Gaste Prestige Points para melhorar as stats (estatísticas) (pág. 32) dos jogadores da sua equipa.

13 O Menu Principal

Toque em Menu ou prima Ⓧ para abrir o Main Menu (menu principal).

❶ Informações Sobre a Equipa

O estado dos seus companheiros atuais de equipa. O símbolo no canto superior direito da janela de cada personagem indica a sua posição preferida no campo (pág. 35).

FP (Pontos de Condição Física)	Estes pontos indicam a condição física de um jogador. Os FP irão diminuir à medida que o jogador executar ações durante uma partida ou batalha. Se os seus FP chegarem a zero, o jogador irá ficar cansado e os seus movimentos ficarão mais lentos. Terá também uma maior probabilidade de perder duelos de comandos (pág. 26).
TP (Pontos de Técnica)	Estes pontos são necessários para poder executar movimentos especiais (pág. 27).
LV. (Nível)	O número representa a força do jogador. Suba de nível conquistando Experience Points (pontos de experiência).

NEXT (Próximo)	O número de Experience Points de que um jogador necessita para subir de nível.

✦ Os jogadores que apresentem Out não o irão seguir à medida que explora o mapa, mas irão regressar e juntar-se a si para uma partida ou uma batalha. Os jogadores com um contorno a vermelho não irão comparecer nas batalhas.

❷ Friends (número de amigos)

❸ Team Level

O Team Level (nível da equipa) indica o nível geral da força da sua equipa.

❹ Title

O título da sua equipa. Irá mudar à medida que a sua equipa subir de nível, de acordo com as habilidades dos seus jogadores principais.

❺ Opções do Menu

Selecione uma opção para executar diversas ações (págs. 14-19).

✦ Algumas opções apenas ficarão disponíveis à medida que for atingindo determinados pontos no jogo.

❻ Prestige Points

Use os Prestige Points (pontos de prestígio) para fazer compras, restaurar os FP e TP da sua equipa, para treinos especiais, entre outras coisas. Ganhe Prestige Points vencendo partidas e batalhas.

❼ Friendship Points

Os Friendship Points (pontos de amizade) são necessários para recrutar novos jogadores. Ganhe Friendship Points vencendo partidas e batalhas.

- ✦ Fale com o Old Guru (velho mentor) no Inazuma Bus (autocarro Inazuma) e poderá trocar Play Coins (moedas de jogo) por Friendship Points.

❽ Settings

Toque no símbolo SETTINGS (definições) ou prima Ⓧ para alterar diversas definições de jogo (pág. 20).

14 Estado

Selecione STATUS (estado) a partir do Main Menu (menu principal) para ver informações sobre os jogadores da sua equipa atual. Prima L ou R para alternar entre os seus jogadores principais (os jogadores que irão jogar nas partidas) e os jogadores da reserva.

❶ Informações Sobre os Jogadores

❷ Fighting Spirit Associado

O Fighting Spirit (espírito guerreiro) (pág. 15) que está associado ao jogador selecionado. Esta informação apenas aparecerá nos jogadores que puderem usar Fighting Spirits.

❸ Itens Equipados

❹ Movimentos Especiais

❺ Estatísticas (pág. 32)

❻ Lista de Jogadores

A posição preferida de cada jogador (pág. 35), bem como o seu nível e número de camisola serão apresentados aqui. Os jogadores com ao lado do seu nome são jogadores-chave e não podem ser removidos da sua equipa. Os primeiros cinco jogadores da lista farão parte da sua equipa nas batalhas.

❼ Switch

Para alterar a ordem dos jogadores na lista, selecione um jogador e toque em SWITCH (trocar) ou prima Ⓐ. Em seguida, selecione outro jogador para trocar as suas posições (pág. 16).

❽ Spirit

Toque neste símbolo ou prima Ⓨ para ver o Fighting Spirit de um jogador.

❾ Options

Toque no símbolo OPTIONS (opções) ou prima Ⓧ para alterar o método de organização desta lista, mudar o número de camisola do jogador selecionado, ou para dispensar um jogador e removê-lo da sua equipa.

15 Movimentos/Espíritos

Selecione SPECIAL MOVES/ FIGHTING SPIRITS (movimentos especiais/espíritos guerreiros) no Main Menu (menu principal) para ver os movimentos especiais dos seus jogadores, bem como os seus Fighting Spirits. Prima Ⓐ para ver detalhes sobre um jogador, e Ⓛ ou Ⓡ para mudar de jogador.

❶ Informações Sobre os Jogadores e Estatísticas

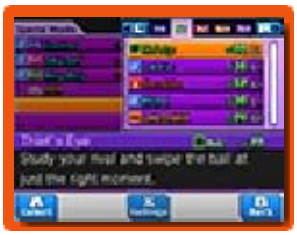
❷ Movimentos Especiais

O tipo de movimento especial, o elemento (pág. 33) e o custo de TP (pontos de técnica) são apresentados aqui.

❸ Fighting Spirit

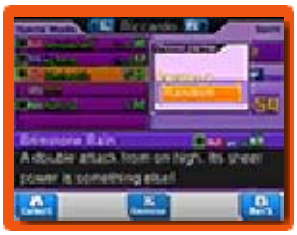
Informações sobre o Fighting Spirit associado a um jogador serão apresentadas aqui. (Esta janela apenas aparecerá para os jogadores que puderem usar Fighting Spirits.)

❹ Select



Toque no símbolo SELECT (selecionar) ou prima Ⓐ quando uma opção no ecrã dos Special Moves (movimentos especiais) estiver iluminada para usar um manual de movimentos e aprender um novo movimento especial (alguns jogadores têm movimentos que só poderão ser substituídos após ter completado o jogo principal).
Após ter terminado o jogo principal, poderá desbloquear a habilidade de equipar e remover os Fighting Spirits disponíveis quando quiser. Selecione a janela dos Fighting Spirits para designar diferentes Fighting Spirits para serem usados em campo.

❺ Settings



Toque em SETTINGS (definições) ou prima Ⓧ quando tiver um movimento especial iluminado que puder ser usado por dois ou mais jogadores e poderá definir um parceiro para executar este movimento especial. Não poderá escolher um parceiro que esteja a mais de três níveis abaixo do jogador selecionado.

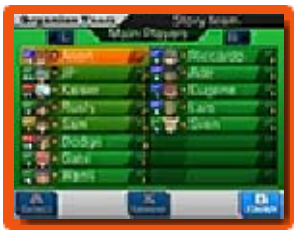
16 Táticas

Selecione TACTICS (táticas) no Main Menu (menu principal) para alterar a formação e os jogadores da sua equipa.

Formations

Em Formations (formações) pode ajustar a formação da sua equipa (pág. 35) nas partidas e nas batalhas.

Organise Team

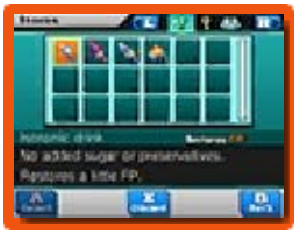


Mude a composição da sua equipa em partidas e em batalhas na opção Organise Team (organizar equipa). Primeiro selecione a equipa que deseja editar. Depois, selecione um jogador da lista e, em seguida, o jogador que quer substituir. Os primeiros cinco jogadores da lista irão participar nas batalhas.

17 Inventário

Selecione INVENTORY (inventário) no Main Menu (menu principal) para ver os seus itens, mudar o seu equipamento, etc.

Items



Em Items (itens) é apresentada uma lista dos seus itens. Dependendo do item, será capaz de o selecionar e usar. Toque em DISCARD (descartar) ou prima Ⓧ se pretender eliminá-lo.

◆ Tipos de Itens

	Itens que restauram FP (pontos de condição física) e TP (pontos de técnica).
	Itens importantes tais como chaves e itens de história.
	Itens variados. Fotografias e temas de conversa serão guardados aqui.

Kit & Emblem

Defina o equipamento completo e o emblema que vai usar nas batalhas, em partidas multijogador e nos Competition Routes (percursos de competição) (pág. 37).

Equip

Em Equip (equipar) pode mudar o equipamento dos seus jogadores. Selecione um tipo de equipamento e, em seguida, o item que deseja equipar. Verifique o ecrã superior para ver o efeito que cada item tem nas estatísticas dos jogadores.

Goal Celebration

Em Goal Celebration (celebração de golo) pode definir a celebração que cada jogador irá usar quando marcar um golo numa partida ou numa batalha. Selecione o tipo de celebração e, em seguida, o personagem que deseja.

18 Informações

Selecione INFO (informações) no Main Menu (menu principal) para ver informações sobre a sua equipa, sobre os jogadores, etc.

iNattr

Fique a par das últimas mensagens postadas no fórum.

Story

Relembre os desenvolvimentos da história até então na opção Story (história).

Play Records

Verifique a duração do seu jogo e diversos outros registos em Play Records (registos de jogo).

Player Binder

Veja informações sobre os seus companheiros de equipa e os jogadores de equipas rivais em Player Binder (ficheiro de jogadores).

- ✦ Quando um jogador se tiver juntado à sua equipa, terá acesso a mais informações sobre ele.

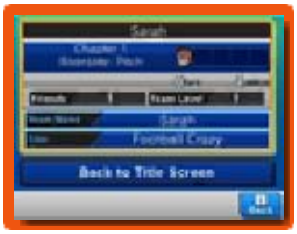
PalPack

Veja as cartas PalPack (pág. 38) que colecionou até então.

Help

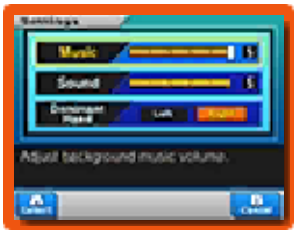
Reveja os controlos e os tutoriais do jogo em Help (ajuda).

19 Guardar



Após selecionar a opção SAVE (guardar) no Main Menu (menu principal), toque no espaço de gravação ou prima Ⓐ para guardar a sua progressão.
Selecione BACK TO TITLE SCREEN (regressar ao ecrã de título) para sair do jogo e regressar ao ecrã de título. Quaisquer dados que não estiverem guardados serão perdidos, por isso tenha cuidado.

20 Definições



Toque em SETTINGS (definições) no canto inferior direito do ecrã tátil ou prima Ⓧ para ajustar diversas definições do jogo.
Quando tiver terminado, toque em SELECT (selecionar) ou prima Ⓐ para regressar ao ecrã do Main Menu (menu principal).

Music (Música)	Defina o volume da música de fundo. Arraste o regulador de volume ou use ◎ ou ✣ para ajustar esta definição.
Sound (Som)	Ajuste o volume dos efeitos sonoros.
Dominant Hand (Mão Dominante)	Altere a definição da mão dominante. Ao alterar esta definição, os símbolos do Modo de História X Menu e Y Map, bem como os símbolos do Modo de Jogo, S, T e aparecerão no lado oposto do ecrã.

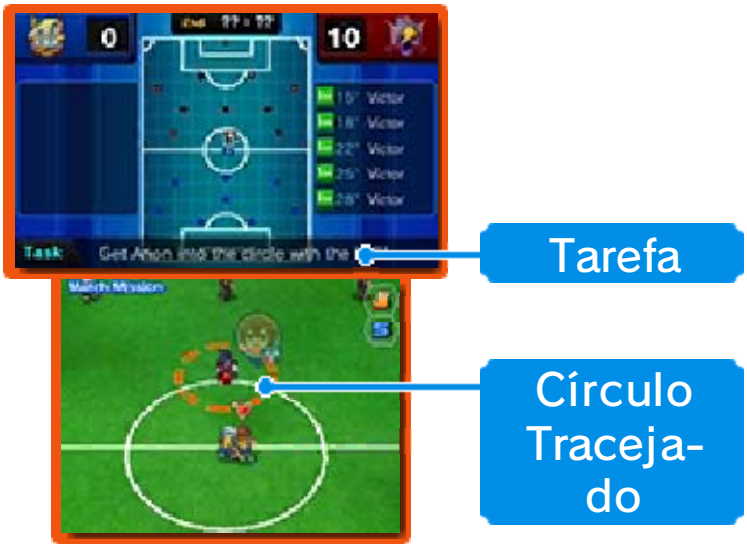
21 Sobre o Modo de Jogo

O Modo de Jogo tem início de cada vez que entra numa partida de futebol contra uma equipa rival.
Movimente os seus jogadores usando o stylus no ecrã tátil e dê o seu melhor para vencer os adversários.

Missões da Partida

Durante partidas com certas equipas, círculos e linhas tracejadas aparecerão em campo. Movimente o personagem especificado para a área indicada e será despoletado um evento. Mantenha-se atento ao símbolo de objetivo e verifique as informações de Task (tarefa da missão) à medida que jogar a partida.

- Quando existirem Match Missions (missões da partida) ativas o relógio irá parar, por isso aproveite o tempo e complete a missão.



Antes da partida começar, será apresentada a formação da sua equipa. Para informações detalhadas, toque em INFO (informações), ou toque em NEXT (seguinte) para apresentar a formação da equipa rival. Toque em NEXT novamente para continuar para o ecrã de início da partida.

Ecrã de Início da Partida

Este ecrã também será apresentado sempre que houver uma interrupção na partida, tal como no início da segunda parte, antes do prolongamento e após ter sido marcado um golo. Toque em START (iniciar) para começar ou continuar a jogar.

❶ Tempo Decorrido

O tempo que decorreu desde que começou a partida será apresentado aqui.
As partidas são divididas em duas partes.

❷ Diagrama do Campo

● Jogadores da sua equipa
● Jogadores da equipa rival

❸ Golos Marcados

❹ Marcadores dos Golos

Os nomes dos marcadores e os minutos em os golos foram marcados são apresentados aqui.

❺ Start

Toque em START para dar início à partida.

❻ Menu

Toque neste símbolo e as opções apresentadas na tabela abaixo irão aparecer. Toque em BACK TO MATCH (regressar à partida) para regressar às opções anteriores.

For-mation (Forma-ção)	Altere a formação da sua equipa (pág. 35).
Equip (Equi-par)	Altere os itens equipados pela sua equipa (pág. 17).
Items (Itens)	Use itens de restauro. Apenas poderá usar até três items numa só partida.

23 Ecrã da Partida

Percorra o campo durante uma partida com ✣/◯/Ⓐ/Ⓑ/Ⓧ/Ⓨ.

✦ Prima START ou SELECT para percorrer a seguinte informação: os círculos vermelhos e azuis aos pés dos jogadores, tipos de elementos (pág. 33), FP (pontos de condição física) e TP (pontos de técnica), e os nomes dos jogadores.

❶ Marcador da Bola

Este marcador será apresentado por cima do jogador da sua equipa que tiver a bola em sua posse.

❷ Caminho do Jogador

❸ Símbolos da Partida

Toque-lhes para executar diversas ações.

Símbolo de Pausa	Pause a partida (pág. 30).
Símbolo de Remate	Execute um remate longo (pág. 25).
Símbolo de Táticas	Use táticas especiais (pág. 28).

Símbolo de Fighting Spirit	Invoque um Fighting Spirit (espírito guerreiro) (pág. 29).

Bónus de Boas Jogadas

Executar remates encadeados, vencer duelos de comandos sucessivamente e outras demonstrações de habilidade semelhantes irão valer-lhe Experience Points (pontos de experiência) de bónus. Esteja atento à mensagem "Nice!" (Boa!).

24 Movimentar e Passar

Toque num jogador e deslize o stylus pelo ecrã tátil para desenhar uma linha. O jogador irá movimentar-se ao longo desta linha.

- ✦ Mesmo que não indique um caminho para os jogadores, eles irão mover-se automaticamente tendo em conta as suas redondezas.

Passar

Quando um dos seus jogadores tiver a bola em sua posse, toque noutro jogador para lhe passar a bola, ou toque noutro ponto do campo para chutar a bola para lá.
Se passar a bola ligeiramente para a frente de um jogador, ele irá correr para a apanhar.

Passe Por Cima

Mantenha o stylus pressionado no ponto para onde quer chutar a bola e solte-o para executar um passe por cima.

A Regra de Fora-de-Jogo

Quando efetuar um passe, se tiver menos que dois jogadores adversários entre o jogador que vai receber a bola e a baliza do seu adversário (por exemplo um defesa e o guarda-redes) irá sofrer uma falta de off-side (fora-de-jogo).

Defesa

Se tocar no jogador adversário que tem a posse de bola, aparecerá uma linha vermelha entre ele e quaisquer jogadores da sua equipa que estejam por perto. Os seus jogadores irão correr para o adversário e tentar recuperar a posse de bola.

25 Rematar

Quando um dos seus jogadores estiver nas proximidades da baliza adversária, toque na baliza para rematar.
Escolha o tipo de remate, depois a força e, por fim, confirme o remate. Toque no símbolo do relâmpago para executar um movimento especial (pág. 27).

Remate Direto

Se um jogador da sua equipa estiver em frente à baliza, toque na baliza imediatamente antes dele receber o passe para executar um remate direto. Estes remates têm uma probabilidade grande de serem bem sucedidos.

Remates Encadeados

Quando remata, se estiver um jogador com um movimento especial marcado com a letra "C" na trajetória do remate, ele também poderá chutar a bola, criando uma cadeia.

Remate Longo

Mesmo que esteja ainda longe da baliza adversária, pode tocar em S ou percorrer o campo e tocar na baliza para executar um remate longo a partir do ponto onde estiver.

Quando estiver a rematar, também poderá executar movimentos especiais que estejam marcados com a letra "L".

- Não poderá usar S durante as batalhas.

Bloqueio de Remate

Os jogadores que tiverem movimentos especiais marcados com a letra "B" poderão bloquear remates se estiverem perto da trajetória do remate de um oponente.

26 Duelos de Comandos

Quando jogadores de equipas diferentes se intercetam uns aos outros para disputar a posse da bola, um duelo de comandos acontece. Toque num comando para o selecionar. O jogador que vencer irá sair do duelo com a posse da bola.

❶ Informações Sobre os Jogadores

Os FP (pontos de condição física), os TP (pontos de técnica) e o tipo de elemento (pág. 33) dos jogadores. O jogador que tiver a posse da bola terá ⚽ ao lado da sua informação.

❷ Form

O valor de Form (forma) é determinado pelas estatísticas dos jogadores (pág. 32) e pelo tipo de elemento. Quando maior for este número, maior é a probabilidade que o jogador tem de vencer o duelo.

❸ Comandos

A opção da esquerda tem menor probabilidade de resultar numa falta, mas é também menos provável que vença o duelo. O comando da direita tem maior probabilidade de resultar numa falta, mas tem uma maior probabilidade de vencer. Toque no símbolo do relâmpago para executar um movimento especial (pág. 27).

❹ Mapa de Relações Entre os Elementos

Apresenta a relação entre os quatro elementos do jogo: Ar, Fogo, Terra e Madeira.

27 Movimentos Especiais

Quando estiver a definir o tipo de remate ou de defesa, ou no início de um duelo de comandos, toque no símbolo do relâmpago para gastar TP (pontos de técnica) e executar um movimento especial. Certifique-se de que usa o movimento mais apropriado para cada situação.

- ✦ Por vezes, os movimentos especiais não serão bem sucedidos. Se isto acontecer, os TP do jogador apenas irão decrescer ligeiramente.
- ✦ Quando o seu jogador e um jogador rival tentarem executar um movimento especial ao mesmo tempo, o movimento especial que será executado será decidido consoante as estatísticas dos jogadores e a força do movimento especial.

Tipos de Movimentos Especiais

Existem cinco variedades diferentes de movimentos especiais e cada uma pode ser executada numa situação diferente. Shot (remate), Dribble (drible), Block (bloquear) e Save (defender) são movimentos que podem ser executados durante uma partida ou uma batalha,

enquanto que os efeitos dos movimentos de Skill (habilidade) serão aplicados automaticamente a partir do momento que o jogador os tenha aprendido.

Desenvolvimento de Movimentos Especiais

Se um movimento especial for executado com sucesso um determinado número de vezes durante as partidas ou batalhas, será adicionada informação (por exemplo V2, L5, etc.) ao nome do movimento e este tornar-se-á mais poderoso.

28 Táticas Especiais

Toque em T para gastar TTP (pontos de técnica da equipa) e executar uma das táticas especiais da sua equipa. Poderá selecionar manualmente a tática especial a usar.

- Quando a sua equipa e a equipa rival tentarem executar uma tática especial ao mesmo tempo, a tática especial que será executada será decidida consoante as estatísticas gerais das equipas, bem como o poder das táticas.
- Depois de ter tocado neste símbolo, quando a partida recomeçar ele ficará temporariamente indisponível.

Tipos de Táticas Especiais

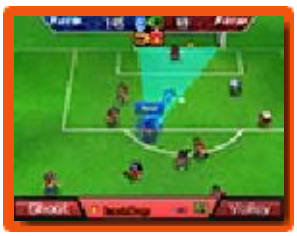
Existem três tipos de táticas especiais: Attack (ofensivas), Defense (defensivas) e Other (outras). Cada tipo pode ser usado numa situação diferente.

29 Fighting Spirits

Toque em para usar um dos Fighting Spirits (espíritos guerreiros) dos seus jogadores. Selecione um Fighting Spirit da lista.

- Poderá ter até três Fighting Spirits em campo ao mesmo tempo numa partida.
- Após ter invocado um Fighting Spirit, quando a partida recomeçar o símbolo estará temporariamente indisponível.

Efeitos de Fighting Spirits



Quando um jogador tiver invocado um Fighting Spirit, a probabilidade dos seus remates serem bem sucedidos aumenta significativamente, bem como a probabilidade de vencer duelos de comandos. Também ficará disponível um poderoso movimento de espírito. Quando um Fighting Spirit estiver em campo, os comandos do jogador que o tiver invocado irão mudar e ele não poderá executar movimentos especiais.

FSP (pontos de espírito guerreiro)

Quando um Fighting Spirit estiver em campo, o jogador que o invocou

precisará de FSP para selecionar comandos, executar movimentos de espírito e lutar em Spirit Duels (duelos de espíritos).
Quando os FSP de um Fighting Spirit acabarem, ele irá desaparecer. Quando um Fighting Spirit deixar o campo, os FP (pontos de condição física) do jogador que o invocou irão decrescer significativamente, por isso tenha cuidado.

Duelos de Espíritos

Se dois jogadores que tenham invocado Fighting Spirits em equipas opostas se intercetarem para disputar a posse da bola, irá ter lugar um Spirit Duel (duelo de espíritos).
Os Spirit Duels são semelhantes aos duelos de comandos, nos quais ambos os jogadores selecionam um comando para se enfrentarem. Se quiser adquirir ou manter a posse da bola, selecione STEAL (roubar) ou KEEP (manter). Se quiser conservar os seus FSP e baixar os do seu oponente, selecione ATTACK (atacar). Dependendo do Fighting Spirit, poderá ser capaz de executar um movimento de espírito aqui.

Ligação de Espíritos

Quando um Fighting Spirit tiver desaparecido, poderá ser invocado novamente juntando os TP (pontos de técnica) de todos os jogadores da equipa.

- ✦ A função Spirit Linking (ligação de espíritos) apenas ficará disponível a partir de um certo ponto do jogo.

Desenvolver os Fighting Spirits

Os Fighting Spirits irão tornar-se mais fortes à medida que os for invocando. À medida que aumentarem de nível, será adicionada informação indicadora da sua evolução ao seu nome.

30 Desconto de Tempo

Toque em ✋ para pausar a partida, dando-lhe tempo para executar ações nos ecrãs de Items (itens) e Formation (formações). Para continuar a partida, selecione BACK TO MATCH (regressar à partida).

◆ Depois de convocar uma pausa, quando regressar à partida o símbolo ficará temporariamente indisponível.

31 Depois de uma Partida

Depois de uma partida, serão apresentadas as estatísticas de fim de jogo. Toque em OK para avançar para o ecrã seguinte.

Ecrã dos Resultados

Se vencer uma partida, os seus jogadores irão receber Experience Points (pontos de experiência), bem como itens, Prestige Points (pontos de prestígio) e Friendship Points (pontos de amizade).

❶ Informações Sobre os Jogadores

A barra representa os Experience Points de cada jogador. Quando ficar cheia, o jogador subirá de nível e ficará mais forte.

❷ Pontos Conquistados

Se vencer a partida, os Victory Points (pontos de vitória) e Nice Play Bonus (bónus de boas jogadas) (pág. 23) que ganhar irão dar-lhe Experience Points.

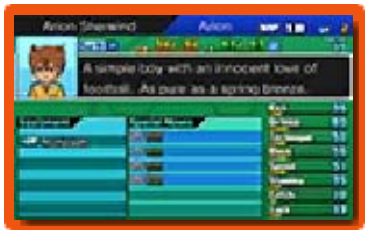
❸ Prestige Points e Friendship Points Conquistados

❹ Itens Conquistados

Grandes Penalidades

Se a equipa defensora cometer uma falta na sua grande área, será marcada uma grande penalidade a favor da equipa atacante. Se as duas equipas estiverem empatadas no final de uma partida, os jogadores terão de marcar grandes penalidades. Toque num percurso de remate, no caso do atacante, ou num percurso de defesa, no caso do guarda-redes. Numa disputa de penaltis para decidir o resultado de uma partida, pode mudar o poder do pontapé ou a força da defesa tocando em CHARGE (carga) e definindo ON (ligado). Este procedimento pode ser realizado até três vezes em cada fase de desempate através da marcação de grandes penalidades.

Estatísticas



Cada jogador tem oito estatísticas diferentes.
À medida que ganharem Experience Points (pontos de experiência) e subirem de nível, as suas estatísticas irão aumentar e ficarão mais fortes.

◆ Tipos de Estatísticas

Kick (pontapé)	A habilidade de ser bem sucedido num remate.
Dribble (drible)	A habilidade de manter a bola enquanto dribla.
Tech-nique (técnica)	A habilidade de executar movimentos especiais.
Block (bloque-ar)	A habilidade de bloquear o remate de um adversário ou interromper o seu drible.
Speed (veloci-dade)	Quanto maior for o valor desta estatística, mais rápidos serão os movimentos do jogador em campo.

Stamina (resistência)	Quanto maior for o valor desta estatística, menor é a probabilidade de os FP (pontos de condição física) do jogador decrescerem.
Catch (agarrar)	A habilidade de defender um remate ou receber bem um passe.
Luck (sorte)	Quanto maior for o valor desta estatística, maior será a critical rate (possibilidade do poder de um movimento especial aumentar temporariamente) do jogador.

33 Elementos

Os jogadores e os movimentos especiais dividem-se entre quatro tipos de elementos diferentes. A relação entre estes quatro tipos é descrita no diagrama abaixo.

Duelos de Comandos e Elementos

Os elementos influenciam o resultado dos duelos de comandos. Adicionalmente, se outro jogador do mesmo tipo de elemento estiver por perto, o efeito do comando será duplicado e a probabilidade de vencer aumentará. Se três jogadores do mesmo tipo de elemento estiverem perto uns dos outros, o efeito triplicará e a probabilidade de vencer será ainda maior.

Movimentos Especiais e Elementos

O poder de um movimento especial irá aumentar se o tipo de elemento do jogador for o mesmo que o do movimento especial.

34 Aprender Movimentos Especiais

Os jogadores podem aprender movimentos especiais de diversas maneiras, descritas abaixo.

Subir de Nível

Quando atingirem determinados níveis, os jogadores irão aprender novos movimentos especiais.

Manuais de Movimentos

Adquira manuais de movimentos em diversos locais, tais como lojas. Selecione SPECIAL MOVES/ FIGHTING SPIRITS (movimentos especiais/espíritos guerreiros) no Main Menu (menu principal) e poderá ensinar aos seus jogadores novos movimentos especiais.

- Apenas poderá usar cada manual de movimentos uma vez.

35 Formações

Para aceder ao ecrã Formations, selecione TACTICS (táticas) no Main Menu (menu principal), seguido de FORMATIONS (formações), ou selecione MENU e FORMATION no ecrã de início de partida ou durante uma pausa.
Mude as posições dos jogadores tocando-lhes e arrastando-os para onde quiser. Em alternativa, poderá premir Ⓐ para os selecionar e movimentá-los com ◎ ou ✚.

✦ Não poderá movimentar os jogadores durante uma pausa.

❶ Tipo de Equipa

Percorra as suas equipas e altere as posições dos jogadores, que pode usar na história principal, em batalhas e no modo multijogador.

❷ Jogadores e Posições

Selecione um jogador e as suas informações serão apresentadas no ecrã superior. A cor do seu contorno indica a sua posição.

- Avançado (FW)
- Médio (MF)
- Defesa (DF)
- Guarda-Redes (GK)

❸ TTP

Os TTP (pontos de técnica da equipa) são necessários para executar táticas especiais (pág. 28).

❹ Bench

A opção Bench (banco) mostra os jogadores que estão no banco.

❺ Coach

Na opção Coach (treinador) pode mudar o treinador de uma equipa. As estatísticas dos jogadores da equipa mudam consoante o seu treinador.

- ✦ Os jogadores e os treinadores têm um determinado nível de compatibilidade. Os jogadores cujas estatísticas aumentam por causa do treinador estão marcados com , e os jogadores cujas estatísticas diminuem estão marcados com .
- ✦ Poderá mudar o treinador da equipa da história principal quando tiver completado o jogo principal.

❻ Formation

Na opção Formation (formações) pode alterar o tipo de formação.

❼ Special Tactics

Toque em SPECIAL TACTICS (táticas especiais) ou prima Ⓧ para verificar as táticas especiais da sua equipa.

36 Treino Especial

Verifique os diversos locais de treino especial e gaste Prestige Points (pontos de prestígio) para melhorar as estatísticas dos seus jogadores. A estatística que poderá melhorar muda consoante o local de treino especial.

- ✦ Não poderá usar locais de treino especial que não tenham um anel brilhante na base.

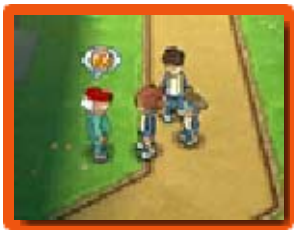
Executar Treinos Especiais

Depois de ter ativado um local de treino especial, selecione um jogador e toque em START! (iniciar) ou prima Ⓐ. A roda de treino irá começar a girar e o valor do aumento da estatística em questão dependerá da mensagem apresentada pela roda quando esta parar de girar.

- ✦ Quando um jogador chegar a um determinado valor de treino especial, cada vez que voltar a aumentar qualquer uma das suas estatísticas uma estatística oposta irá diminuir de valor. Esta estatística oposta será diferente de jogador para jogador.
- ✦ Treinar um personagem recorrentemente irá aumentar o número de Prestige Points necessários para o continuar a

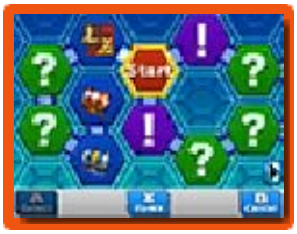
treinar.

- Os jogadores que tenham atingido o nível máximo e que tenham aumentado o valor de uma das suas estatísticas até ao máximo irão apresentar o símbolo MAX.



Fale com o Mr Veteran (Sr. Veteran) ou qualquer outro personagem marcado com o mesmo símbolo para desafiar diferentes equipas.

Selecionar Adversários



Selecione uma equipa rival no tabuleiro do percurso. As equipas que ainda não estão disponíveis no tabuleiro, e que ainda não pode desafiar, estão marcadas com um ponto de interrogação. Para desafiar equipas marcadas com um ponto de exclamação, terá primeiro que cumprir certas condições ou progredir um pouco mais no jogo. Equipas que já tenha derrotado estarão marcadas com uma classificação (S, A ou B) e equipas com as quais tenha perdido ou empatado estarão marcadas com o símbolo . Vença partidas e movimente-se no tabuleiro para desbloquear baús de tesouro.

Modo Multijogador Cooperativo (Modo Local)

Depois de escolher o seu adversário no tabuleiro, selecione a sua equipa nas opções Multiplayer

(multijogador) do lado direito do ecrã tátil para jogar uma partida cooperativa com até três outros jogadores através do Modo Local. As regras e a configuração são essencialmente as mesmas que as usadas para outras partidas jogadas através da ligação sem fios (págs. 39-41). O jogador que ativa o modo multijogador cooperativo será o host (anfitrião). Os outros jogadores podem juntar-se como clients (clientes) selecionando MATCH (partida) em CONNECT (ligar) no ecrã de título.

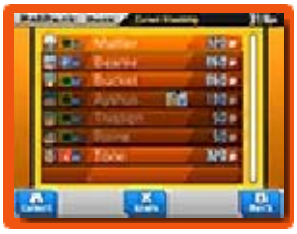
Do Que Vai Precisar:

- Uma Consola Nintendo 3DS por jogador;
- Uma cópia da aplicação por jogador.

38 Recrutar Jogadores

Fale com vendedores de cartas PalPack e poderá recrutar jogadores tal como indicado abaixo.

1. Adquira Cartas PalPack



Primeiro, fale com um vendedor de cartas PalPack e selecione VIEW DECK para ver o seu baralho. Poderá então trocar Friendship Points (pontos de amizade) por cartas PalPack.

2. Verifique as Condições

Verifique as condições para recrutar o jogador no ecrã superior. Para o recrutar poderá precisar de adquirir um item, tirar uma fotografia, encontrar um tópico de conversa, etc.

3. Preencha as Condições

Quando tiver preenchido todas as condições, fale com um vendedor de cartas PalPack e selecione INVITE (convidar) para recrutar o jogador para a sua equipa.

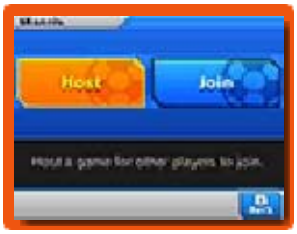
Recrutar em Batalhas

Alguns jogadores irão pedir-lhe para se juntarem à sua equipa depois de os ter derrotado em batalha.

Partida (Modo Local)

Selecione CONNECT (ligar) no ecrã de título, carregue o seu jogo guardado e, em seguida, selecione MATCH (partida) para estabelecer ligação e jogar partidas com até três outros jogadores através do Modo Local.

Menu Match



Primeiro, selecione HOST (anfitrião) ou JOIN (participar) e, em seguida, selecione a equipa que deseja usar. As suas equipas podem ser editadas na opção Connect Settings (definições de ligação) (pág. 46).

Host (anfitrião)	O anfitrião recruta os outros jogadores. Quando toda a gente se tiver juntado, toque em SELECT (selecionar).
Join (participar)	Junte-se à partida do anfitrião como cliente. Quando tiver encontrado a partida do anfitrião, selecione-a para se juntar.

Do Que Vai Precisar:

- Uma Consola Nintendo 3DS por jogador;
- Uma cópia da aplicação por jogador.

Definições da Partida

Numa partida com dois jogadores, o anfitrião poderá selecionar SETTINGS (definições) para ajustar as definições da partida.
Selecione START MATCH (iniciar partida) para jogar uma partida de um-contra-um. A partida irá ter início quando tiver definido as regras e o estádio.
Numa partida com três ou mais jogadores, as definições da partida poderão ser ajustadas quando todos os jogadores se tiverem juntado.

- ✦ As definições disponíveis dependerão dos personagens de cada equipa e das suas ações.

1. Escolha uma Equipa

Selecione o lado do campo em que quer jogar. O lado que não tiver jogadores será controlado pela consola.

2. Designe os Jogadores

Escolha quais os jogadores que irão participar na partida. Os jogadores selecionados estarão marcados com o símbolo ✔.

3. Formações

O líder da equipa (o anfitrião ou o primeiro jogador a entrar na equipa) pode definir a formação.

4. Escolha um Adversário

Se o adversário for a consola, o anfitrião pode selecionar a equipa adversária.

5. Escolha o Seu Equipamento Completo

O líder da equipa pode definir o equipamento completo a ser usado durante a partida.

6. Defina as Regras

O anfitrião pode definir a duração da partida, se deseja incluir prolongamento e ligar ou desligar as grandes penalidades. Escolha entre os conjuntos de regras predefinidas A, B ou C, ou crie o seu próprio conjunto de regras.

7. Escolha um Estádio

O anfitrião pode selecionar o campo no qual quer jogar a partida.

41 Regras da Partida

Durante uma partida só poderá controlar os jogadores designados a partir da sua própria equipa.
Os jogadores estarão marcados com quatro cores diferentes nos seus pés (● P1 ● P2 ● P3 ● P4). Os jogadores que puder controlar terão um contorno branco em torno do seu marcador colorido.
Os controlos da partida e a apresentação do ecrã serão essencialmente os mesmos que numa partida normal (págs. 23-30).

Regras Específicas de Partidas Usando a Ligação Sem Fios

- Apenas o líder da equipa pode pausar a partida.
- Quando estiverem vários personagens nas posições certas para efetuar um remate encadeado ou um bloqueio de remate, o jogador mais perto executará a técnica.

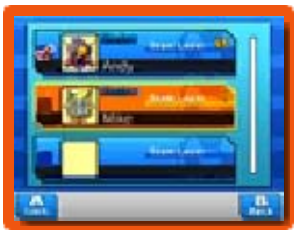
Depois da Partida

Depois da partida terminar, serão apresentadas informações sobre a partida. Poderá então guardar a sua progressão, incluindo estas informações.

✦ A qualquer momento, pode ver

informações guardadas sobre as partidas jogadas através da ligação sem fios que venceu selecionando INFO (informações) no Main Menu (menu principal) no jogo principal e tocando em PLAY RECORDS (informações de jogo) (pág. 18).

StreetPass Challenge (StreetPass)



Selecione CONNECT (ligar) no ecrã de título, carregue o seu jogo guardado e, em seguida, selecione STREETPASS CHALLENGE (desafio StreetPass) para receber dados das equipas de outros jogadores e jogar partidas contra eles através de StreetPass.

- Para comunicar através desta funcionalidade, todos os jogadores deverão ativar o StreetPass para esta aplicação nas respetivas Consolas Nintendo 3DS.

Issue a Challenge

Ative o StreetPass e defina a equipa que deseja enviar.

Change Team

Selecione uma equipa para ser enviada a outros jogadores na opção Change Team (mudar equipa). As equipas podem ser editadas em Connect Settings (definições de ligação) (pág. 46). Selecione ISSUE A PREVIOUSLY RECEIVED CHALLENGE (enviar um desafio recebido anteriormente) para enviar dados de outra equipa que tenha recebido através do StreetPass em

vez dos dados da sua própria equipa.

Activate StreetPass

Selecione ACTIVATE STREETPASS (ativar StreetPass) para ativar o StreetPass para esta aplicação na sua Consola Nintendo 3DS e poder enviar e receber desafios.

Deactivate StreetPass

Selecione DEACTIVATE STREETPASS (desativar StreetPass) para desativar o StreetPass para esta aplicação na sua Consola Nintendo 3DS.

View Received Challenges

Na opção View Received Challenges (ver os desafios recebidos) pode ficar a par dos desafios que recebeu através do StreetPass.
Pode guardar até dez desafios de uma vez. Quaisquer desafios recebidos depois disso irão fazer com que desafios antigos sejam apagados. Para evitar que sejam sejam apagados, selecione um desafio e toque em LOCK (trancar) ou prima Ⓐ.

Take Up A Challenge

Na opção Take up a Challenge (aceitar um desafio), jogue contra as diversas equipas de StreetPass Challenge que recebeu até então. Vença para ganhar diversos itens. Alguns itens são específicos quer de

Inazuma Eleven Go: Light ou de Inazuma Eleven Go: Shadow. Também poderá receber itens raros deste modo.

- Os desafios que completou estarão marcados com uma categoria (S, A ou B), correspondente ao resultado da partida. As partidas que perdeu ou empatou estarão marcadas com o símbolo .

43 Trocar

Trocar (Modo Local)

Selecione CONNECT (ligar) no ecrã de título, carregue o seu jogo guardado e, em seguida, selecione TRADE (trocar) para estabelecer ligação com outro jogador através do Modo Local e trocar personagens.

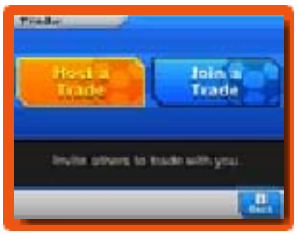
✦ Alguns personagens não podem ser trocados.

Do Que Vai Precisar:

- Uma Consola Nintendo 3DS por jogador;
- Uma cópia da aplicação por jogador.

Configuração

1. Iniciar a Troca



Um jogador seleciona HOST A TRADE (ser anfitrião de uma troca) e o outro jogador pode então selecionar JOIN A TRADE (participar numa troca).

2. Selecionar Personagens

Quando tiver estabelecido ligação com o outro jogador, selecione um personagem da sua equipa para trocar.

3. Usar Friendship Points

Quando ambos tiverem selecionado um personagem, poderão efetuar a troca. Ambos terão de gastar Friendship Points (pontos de amizade) para trocar personagens.

44 Download

Esta aplicação é compatível com a Nintendo Network™.

Download (Internet)

Selecione CONNECT (ligar) no ecrã de título, carregue o seu jogo guardado e, em seguida, selecione DOWNLOAD para estabelecer ligação à Internet e receber itens, personagens recrutáveis e mais.

Conteúdos Descarregáveis

Estabeleça ligação à Internet e receba novos itens e personagens durante um período limitado após o lançamento do jogo.
Quando o download estiver completo e tiver sido guardado pode verificar os detalhes no iNattr (pág. 18) no jogo principal.
Os itens descarregados estarão disponíveis na loja da escola e os personagens descarregados podem ser encontrados nos respetivos vendedores de cartas PalPack.

- Para mais informações sobre como ligar a sua Consola Nintendo 3DS à Internet, consulte o manual de instruções da consola.

Acerca da Nintendo Network

NINTENDO NETWORK

A Nintendo Network é um serviço online que lhe permite jogar com outros utilizadores de qualquer parte do mundo, descarregar novas aplicações e conteúdos adicionais, trocar vídeos, enviar mensagens e muito mais!

45 Notificações do SpotPass

Notificações (SpotPass™)

Esta aplicação é compatível com o SpotPass.
Selecione CONNECT (ligar) no ecrã de título, carregue o seu jogo guardado e, em seguida, selecione TURN ON NOTIFICATIONS (ligar notificações) para ativar o SpotPass para esta aplicação. Quando tiver ativado o SpotPass, a sua consola irá automaticamente procurar por um ponto de acesso à Internet compatível e receber diversas notificações quando estiver em Modo de Descanso, mesmo quando a aplicação não estiver a correr.

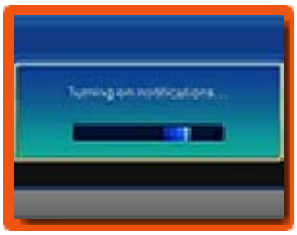
Antes de utilizar o SpotPass, deverá:

- Aceitar o Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS;
- Configurar uma ligação à Internet;
- Inserir um Cartão SD na Consola Nintendo 3DS.

Para mais informações, consulte o manual de instruções da consola.

Ativar o SpotPass

Leia atentamente a mensagem de aviso e, em seguida, ative o SpotPass selecionando YES (sim). Serão criados dados adicionais no Cartão SD.



Desativar o SpotPass

Selecione CONNECT no ecrã de título, carregue o seu jogo guardado e, em seguida, selecione TURN OFF NOTIFICATIONS (desligar notificações) para desativar as notificações do SpotPass. Leia o aviso e selecione YES (sim).

Selecione CONNECT (ligar) no ecrã de título, carregue o seu jogo guardado e, em seguida, selecione CONNECT SETTINGS (definições de ligação) para editar as definições de comunicação.

Write Message

Na opção Write Message (escrever uma mensagem) pode introduzir uma mensagem que será enviada a outros jogadores através da opção StreetPass Challenge (desafio StreetPass) (pág. 42). Pode introduzir até 16 caracteres.

Team Management

Em Team Management (organizar equipa) pode editar as suas equipas para as usar através da ligação sem fios. Este ecrã é o mesmo que o ecrã Tactics (táticas) (pág. 16) do jogo principal.

Change Team Name

A opção Change Team Name (mudar o nome da equipa) permite-lhe editar o nome da sua equipa. Pode introduzir até 11 caracteres.

Match Settings

Defina o equipamento completo e o emblema da sua equipa na opção Match Settings (definições da partida). Também pode definir o

estádio, a equipa da consola e as regras para as partidas jogadas através da ligação sem fios.

47 Informações de Contacto

Para informações sobre produtos, visite a página web da Nintendo em: www.nintendo.com

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS ou visite: support.nintendo.com